

Maletas - Metodologia

As presentes Maletas da Sustentabilidade foram criadas com base no pressuposto geral de que os recursos que disponibilizam funcionam autonomamente e permitem vivenciar e cumprir por si só o seu principal objetivo: preparar os seus utilizadores para uma viagem de transição entre o atual modelo de exploração dos recursos do planeta e o equilíbrio entre os diversos modos de atuação e interação com a natureza.

Cada maleta funciona portanto de forma integrada e abrangente para cada temática, com um conjunto alargado de ferramentas que podem ou não ter apoio de recursos externos.

O conjunto de recursos disponibilizados nas Maletas da Sustentabilidade procura abordar os quatro temas (Desperdício Zero, Pegada de Carbono, Arrábida Serra e Mar e Água para Todos) indo ao encontro dos objetivos do referencial de Educação Ambiental para a Sustentabilidade.

Ao estarem assentes em três pilares – os jogos didáticos, as fichas de atividades a propor pelos professores e as fichas com atividades a serem entregues diretamente aos alunos – as maletas permitem uma abordagem flexível e faseada aos seus temas. Com a particularidade de apresentarem uma articulação entre os seus conteúdos e os programas curriculares.

Em termos práticos, embora o professor possa trabalhar a maleta de acordo com a sua sensibilidade e necessidades específicas, o que lhe permite construir o seu próprio programa pedagógico, as maletas foram desenhadas tendo como linha orientadora a preocupação de partir, em cada tema, do geral para o específico. Tanto nos jogos, como nas diversas atividades propostas, procura-se que o professor disponha de um conjunto de ferramentas que viabilizem uma abordagem geral a um tema – de forma individual ou em grupo/equipa – ou mais particular, trabalhando uma área ou uma competência específica.

Neste sentido, há recursos que dão respostas mais alargadas aos temas, como os jogos de tabuleiro apresentados, apresentando-se como introdução aos mesmos, e outros que trabalham áreas mais específicas, como certas fichas de atividades.

Salientar que as ferramentas disponibilizadas podem funcionar de forma complementar, mas também autonomamente, não estando diretamente dependentes umas das outras. Este facto permite que o professor possa explorar as temáticas tendo em conta as características específicas de cada turma, o tempo de requisição da maleta ou outras particularidades, como a adaptação permanente dos recursos a usar, em função dos retornos que recebe dos alunos ou ainda a procura de respostas a determinados programas curriculares.

Importa também salientar que as maletas apresentam um conjunto de recursos que permitem que, em certas atividades, por iniciativa dos professores ou dos próprios alunos, estas possam ser adaptadas ou se possa mesmo criar novas atividades. Estes recursos (dados, fichas, peões de jogo e uma ampulheta) são pois de uso livre, para serem usados de acordo com o interesse e criatividade dos utilizadores das maletas em algumas das atividades apresentadas ou em atividades a criar.

Um dos desafios conceituais das Maletas da Sustentabilidade passou pela criação de atividades que cobrissem as diversas idades e anos de escolaridade de cada maleta. Os alunos do quarto ano do 1.º ciclo têm um desenvolvimento e grau de exigência muito diferentes dos alunos do primeiro ano do mesmo ciclo, ou mesmo do segundo, por exemplo. Esta abrangência de anos de escolaridade acontece também na maleta do 2.º e 3.º ciclos e mesmo na do pré-escolar, com as crianças de cinco anos a revelarem já exigências muito distintas de outras com apenas três anos.

A solução passou por criar atividades e jogos com graus de dificuldade distintos, cabendo ao





educador ou professor escolher a cada momento quais as atividades a realizar, tendo em conta as características das suas crianças ou alunos.

Ao integrarem um dispositivo digital de armazenamento de dados (uma «pen» com ligação USB a um computador), as maletas disponibilizam aos professores diversos recursos complementares que podem ser consultados pelos próprios ou diretamente pelos alunos, nomeadamente fotos, documentos diversos centrados nas temáticas e ligações úteis (links para diversos sites), o que facilita o desenvolvimento de diversas atividades em que tal é solicitado.

Cada maleta apresenta o seguinte tipo de recursos:

1. Fichas de Atividade – professores

- Para serem apresentadas pelo professor na sala e desenvolvidas na própria sala, no exterior ou em casa.

Forma de trabalho: Individualmente ou em grupo

2. Fichas de atividades – alunos

- Entregues aos alunos (efetuando cópias das mesmas ou impressões, através da PEN) e a serem preenchidas pelos alunos nas próprias folhas na sala.

Forma de trabalho: Individualmente

3. Fichas de Visitas

- Apresentam sugestões de visitas a locais e instituições dos concelhos de Setúbal, Palmela e Sesimbra.

Forma de trabalho: Em grupo

4. Jogos

- São disponibilizados pelo professor/educador e permitem que os alunos trabalhem as várias temáticas de forma autónoma. No pré-escolar, parte deles serão trabalhados com o acompanhamento do educador.

Forma de trabalho: Em grupo

Como começar?

1.º ciclo e 2.º/3.º ciclos

Em termos metodológicos, estabeleceu-se como primeira atividade a ser desenvolvida em cada maleta pelos alunos do 1.º ciclo e 2.º e 3.º ciclos o jogo «Viver a Arrábida». Este recurso é transversal a todas as maletas destes ciclos (aborda os temas Desperdício Zero, Pegada de Carbono, Arrábida Serra e Mar e Água para Todos), e tem conteúdos específicos para cada um delas, numa abordagem abrangente e sistemática aos diversos subtemas. Assente em cartas com perguntas e respetivas respostas, vai permitir que os alunos se questionem em grupo e partilhem, desde logo, as questões essenciais das temáticas que estão a trabalhar.

Pré-escolar

O lançamento dos temas no pré-escolar deverá ser feito através dos «Jogos da Glória» disponibilizados, devendo o educador acompanhar os mesmos, introduzindo as diversas temáticas às crianças à medida que avançam no jogo.

Realçar que as maletas da Sustentabilidade assumem uma vertente dinâmica, e que vão sendo atualizadas com mais recursos ao longo do tempo.